

MinskoPolje
<div><div>- int brojRedova</div><div>- int brojKolona</div><div>- int brojMina</div><div>- int brojOtvorenihPolja</div><div>- StatusIgre status</div><div>- int[,] matricaMina</div><div>- bool[,] otvorenoPolje</div></div>
<div><div>+ int BrojRedova</div><div>+ int BrojKolona</div><div>+ StatusIgre Status</div><div>+ MinskoPolje(int iBrojRedova=10, int iBrojKolona=10, int iBrojMina=8)</div><div>+ Polje PrikaziPolje(int red, int kolona)</div><div>+ StatusOtvorenoPolje OtvoriPolje(int red, int kolona)</div></div>

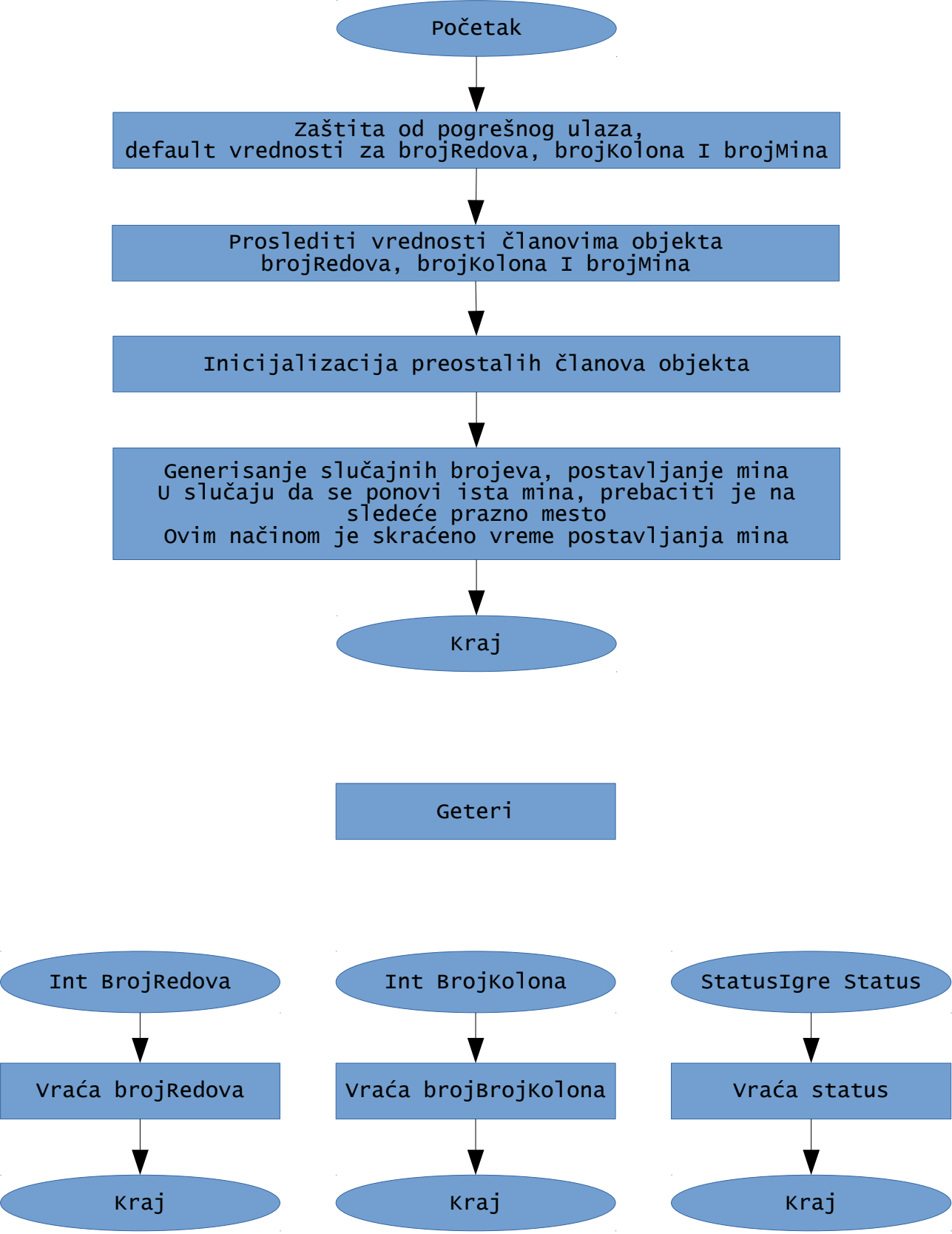
StatusIgre
<div>nijeReseno = 0</div> <div>pobeda = 1</div> <div>poraz = 2</div>

StatusOtvorenoPolje
<div>greskaPogresanUnos = -3</div> <div>greskaResenaPartija = -2</div> <div>greskaVecOtvoreno = -1</div> <div>uRedu = 0</div>

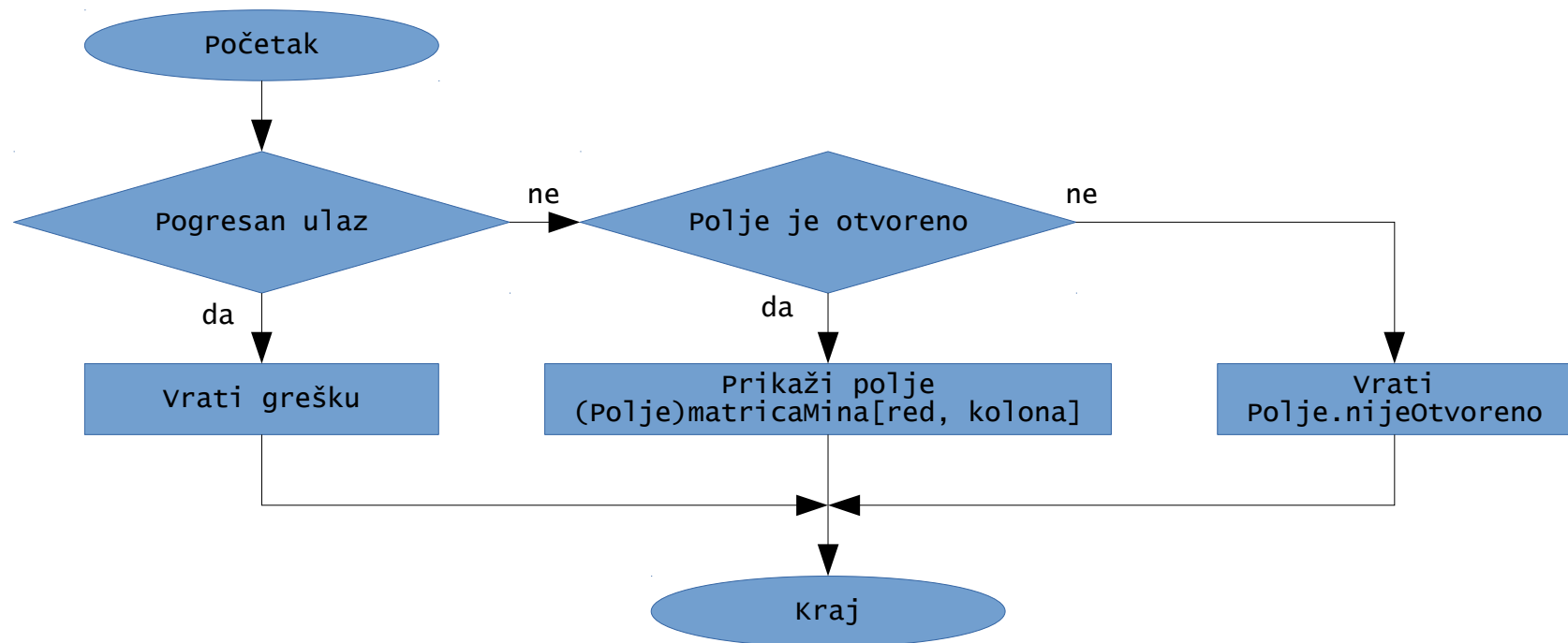
Polje
<div>greska = -1</div> <div>/* 0..8 = otvoreno polje bez mine</div> <div>mina = 9</div> <div>nijeOtvoreno = 10</div>

Globalne konstante
<div>const int MAX_REDOVA = 20</div> <div>const int MAX_KOLONA = 35</div>

```
Konstruktor
MinskoPolje(int iBrojRedova=10, int iBrojKolona=10, int iBrojMina=8)
```



Metoda za pristup poljima objekta u svrhu prikaza na ekran  
public Polje PrikažiPolje(int red, int kolona)



Otvaranje zadatog polja  
public StatusOtvorenoPolje OtvoriPolje(int red, int kolona)

